ODYSSEY AVENTURA

ODYSSEY AVENTURA 1984 - NÚMERO 7

NOVOS

O GATO E O RATO SEGREDO DO FARAÓ

Págs. 2 e 3

MELHORES DE 84 E AS DICAS DOS RECORDISTAS

O SEGREDO DO FARAÓ

O novo ano começa com dois sensacionais jogos da Odyssey. Num, "O Segredo do Faraó", você vai ajudar os escravos construtores a descobrir o segredo das pirâmides.

No Egito antigo, as pirâmides representavam o poder de um faraó. Cada um queria construir uma maior para demonstrar a sua força. Enormes blocos de pedra, uns sobre os outros, as pirâmides só podiam ser erguidas à custa do trabalho escravo. Eram milhares de homens enfrentando o sol do deserto, trabalhando para deixar para a posteridade o símbolo do poder de um homem que se dizia um semi-deus. Hoje, milhares de anos depois, três pirâmides, Quefren, Queops e Miquerinos, se destacam na paisagem do Egito. Depois de resistir ao tempo, elas encerram muitas lendas e segredos nunca desvendados. Segredos que você pode ajudar a desvendar no novo cartucho Odyssey. Em "O Segredo do Faraó", duas pirâmides de três andares encerram os segredos que os escravos construtores terão que desvendar, usando uma chave. Você comandará um dos escravos. E outro jogador será o seu rival, comandando outro escravo na tentativa de achar primeiro o segredo do faraó. Na base, a pirâmide tem quatro blocos e, ao lado deles, a chave que você tem que recolher e guiar o escravo para depositá-la no lado certo de todos os blocos. Mas essa não é uma tarefa tão fácil quanto parece; os escravos têm que estar sempre em movimento, pois se pararem, perderão a chave. Eles só poderão parar quando acharem o lugar certo para deixar a chave. Depois de encontrar esse lugar nos quatro blocos, como prêmio, surgirá uma escada que lhes dará acesso ao piso superior, com três blocos para colocar as chaves. Novo desafio que você tem que vencer. Passada essa etapa, você chega ao topo da pirâmide: um bloco, a última etapa do desafio. Colocada a chave no lugar certo, a consagração final: surgirá a figura de uma esfinge, tocarão os clarins e o escravo vitorioso saltará de alegria. Uma alegria de que você participa, porque, afinal, sem sua ajuda, o escravo não poderia ter vencido o desafio e decifrado o segredo da pirâmide. "O Segredo do Faraó" é um cartucho para dois jogadores. Sem interferência da máquina. Por isso, você vai depender apenas de sua capacidade. Seus reflexos, agilidade e segurança devem estar mais aguçados que os de seu adversário. Pois ele também quer atingir a mesma meta que você: fazer o escravo que ele comanda descobrir o segredo da pirâmide antes. E, para isso, ele conta com suas falhas.

O GATO E O RATO

Em "O Gato e o Rato", você vai participar do tradicional conflito entre os dois bichos, em luta desde a criação do mundo.

Em "O Gato e o Rato", você pode jogar contra a máquina ou outro jogador. E o jogo é ainda mais emocionante, pois você vai comandar o gato e o rato alternadamente, sendo vítima e algoz. Só o rato marca pontos, comendo o queijo e evitando que o gato o pegue. E o gato tem que evitar isso, prendendo-o em sua armadilha. O jogo consiste de seis encontros entre o gato e o rato (em três, você é o rato e nas outras, o gato), ao fim dos quais, ganha o jogador cujos ratos tenham feito o maior número de pontos, comendo mais pedaços de queijo. Quando você estiver com o rato, faça-o comer o máximo de queijo porque, além de marcar pontos, ele vai crescer até ser impossível que o gato o pegue. Ou, quando estiver muito cercado pela armadilha, pode fugir por um dos buracos e sair em outro, para continuar comendo.

O jogo tem oito variações e sete níveis de dificuldades para cada uma delas. Na primeira variação, há sete pedaços de queijo, que ficam sempre no mesmo lugar. Na segunda, os pedaços de queijo se movem pela tela. Na terceira, os pedaços de queijo desaparecem por algum tempo e voltam no mesmo lugar. Na quarta, eles também desaparecem, mas voltam em lugares diferentes. A partir daí, além dos sete pedaços de queijo, aparecem três buracos de rato, que, na quinta variação, permanecem sempre no mesmo lugar. Na sexta, ambos se movem. Na sétima, desaparecem e voltam no mesmo lugar. E, na oitava, em lugares diferentes.

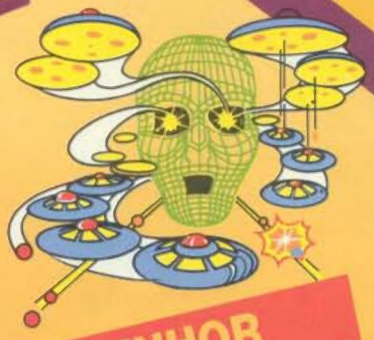
Dos sete níveis de dificuldades, o mais simples é o primeiro, quando o gato tem 40 divisões para montar a sua armadilha e o jogo transcorre em baixa velocidade. Nos níveis 2 e 3, ainda em baixa velocidade, vão diminuindo as divisões do gato, para 36 e 32. Nos níveis 4, 5 e 6, além de irem diminuindo as divisões do gato, reduzindo as suas possibilidades de prender o rato, a velocidade aumenta. E o 7 é o mais difícil de todos: o gato passa a contar com apenas 16 divisões e a ação passa a se desenvolver em alta velocidade. No fim, a máquina indica o nome do vencedor e não apenas um número.

Esse tipo de jogo só pode ser feito em consoles com teclado alfanumérico, portanto só no Odyssey, o único a ter esse teclado no Brasil.

SEGREDOS

GRANDE

Brutus, Senhor das Trevas, Naves Gorgon, Abelhas Assassinas e Serpente do Poder. Eis alguns dos piores vilões criados pelo Odyssey para desafiar sua capacidade de jogador de videogame. A crueldade é uma das principais características de todos eles, que lançam mão de um poderoso arsenal e dos truques mais sujos com uma única finalidade: reduzir a pó os heróis que você controla. Sem dó nem piedade.



BRUTUS

O maior inimigo de Popeye não sabe o que é ética. Para ele, qualquer truque ou arma, por sujos que sejam, serve, desde que ele possa aniquilar seu inimigo e ficar com Olívia Palito, a frágil e exigente amada do marinheiro. Brutus não quer saber se Popeye está de frente ou de costas. Forte ou fraco. Ele estará circulando por todos os lados da tela, pronto para dar socos, jogar garrafas e inventar truques para pôr um fim definitivo no seu rival. Um rival que só tem condições de enfrentá-lo quando come espinafre. Aí sim, Popeye ganha uma força invencível e aplica surras homéricas em Brutus. Isso é exatamente o que tem que fazer: evitar o Brutus e chegar ao espinafre para contra-atacar. Mas a tarefa não é tão simples como parece: a Olívia é exigente demais, enquanto espera o desenrolar da luta entre Brutus e Popeye, solta muitos corações, que o marinheiro tem que recolher, ao mesmo tempo que procura o espinafre para ficar forte. Ele só vai conquistar o amor de Olívia se recolher os corações, caso contrário, não marcará os pontos suficientes para ficar com seu grande amor.

SENHOR DAS TREVAS

O Senhor das Trevas é um dos mais implacáveis vilões do videogame. Muito cruel, ele tem um enorme arsenal que envia do Caos para reduzir você a pó. E as armas têm cada vez maior poder de destruição, à medida em que você consegue enfrentá-las e destruí-las. Primeiro, o Senhor das Trevas envia uma série de naves do tempo, que vão bombardeá-lo com mísseis. Depois, ele manda minas de antimatéria, bem mais poderosas. E, também, os terríveis aniquiladores, com um poder de destruição incalculável. Você, por sua vez, tem um canhão laser, poderoso, mas, muitas vezes, insuficiente para conseguir destruir as armas que vêm do Caos. O Senhor das Trevas não perdoa o mínimo descuido. Por isso, você tem que estar com todos os seus sentidos voltados para o jogo, sempre pronto para uma fuga ou para atirar. Uma única distração e você estará irremediavelmente perdido, para alegria desse cruel e poderoso vilão, que se irrita e fica ainda mais violento toda vez que você o enfrenta ou engana. Mas não desista. Aos poucos, você vai melhorar sua estratégia e pode até derrotar o poderoso inimigo.

VILÕES

NAVES GORGON

Elas vêm de todos os lados. São grandes, pequenas, médias. Mas todas com um poder de fogo imenso, despejando raios de morte para arrasar um continente de grande cultura, muito avançado para a época. Em defesa de Atlantis, dois canhões de laser, que não podem atirar ao mesmo tempo, o que diminui a sua capacidade. As ondas de ataque se repetem indefinidamente. Por mais Naves Gorgon que você derrube, sempre haverá muitas atacando, dando uma pequena trégua apenas entre uma onda e outra . E esses poucos segundos de trégua são o único descanso. Porque você não pode parar de atirar com os canhões, sempre um de cada vez, dependendo de onde vem o grosso do ataque. Ao primeiro descuido, os raios da morte das Naves Gorgon podem destruir a cúpula do Palácio de Atlantis — o seu primeiro objetivo. E, sem essa cúpula, você não ganha a bomba blitz, uma arma poderosa que você pode usar uma vez a cada onda de ataque, quando perceber que só com o canhão laser não conseguirá evitar a destruição do continente perdido.

ABELHAS ASSASSINAS

A perigosa Civilização dos Insetos quer dominar a Terra de qualquer modo. Besouros azuis e vermelhos fazem constantes incursões para invadir o nosso planeta. Protegendo-os e no seu comando estão as terríveis Abelhas Assassinas, que se transformam em Demônios Vermelhos, rápidos e terríveis, que vão destruir as abelhas brancas, a única defesa que a Terra tem contra a invasão dos besouros.
Os besouros têm que ser destruídos de qualquer maneira. E, para isso, você só conta com seu enxame de 12 abelhas brancas: elas podem ferroar os besouros até matá-los. Mas a tarefa não é tão fácil como parece. Na sua proteção, estão as terríveis Abelhas Assassinas, cuja missão é acabar com suas abelhas brancas e deixar o campo livre para a invasão total e irreversível da Terra pelos insetos. Elas são praticamente indestrutíveis. Só o raio fulminador pode matá-las. E esse raio só pode ser conseguido quando as abelhas brancas eliminam um besouro. Por isso, você tem que ser muito rápido e ter sangue frio: a ordem é matar muitos besouros, para conseguir a arma que vai matar as Abelhas .

SERPENTE DO PODER

A Aliança Extraterrestre tem como finalidade a conquista do Universo, principalmente a Terra. Dela fazem parte criaturas terríveis, como Cripta, Godo e Argus, sob o comando da implacável Serpente do Poder, um monstro sem sentimentos que, de cima de um vulcão em atividade, dirige toda a operação, atirando raios laser com seus frios olhos. Raios fulminantes que alcançam qualquer lugar e contra os quais não há nenhum esconderijo ou proteção. Com a Terra ameaçada por tão cruéis criaturas, sua missão será levar o trenó espacial até Rocha Vulcânica, o planeta perdido no espaço, onde se prepara a invasão da Terra e dos outros planetas, para tentar destruir os inimigos, antes que seja tarde. Você estará constantemente ameaçado pelas rochas que ficam caindo sem parar. Para escapar delas, tem que destruí-las com seu canhão, ou desviar-se. Mas sua atenção tem que estar concentrada na Serpente: você precisa atirar nela constantemente, para evitar que se erga e fulmine seu trenó com os raios laser. Para piorar tudo, as constantes erupções, que podem acabar de vez com você.

HIGH SCORES

QUADR

Demon Attack
Fausto C. Trantwein

Frogger
Antonio A. Castro

Serpente do Poder
Tales S. Lacerda

RECORDES DE 1984

1984 foi marcado pela quebra de recordes. Em casa ou nos torneios, as pontuações no Odyssey alcançaram um excelente nível, o que você pode conferir neste Quadro de Honra com os campeões do ano.

EM CASA

COME-COME 2

1º – Laércio R. Scandolara Toledo – PR	9.999
1º – Théo R. Thomazini Itatiba – SP	9.999

DIDI

1º – Samuel M. de Brito Taguatinga – DF	5.695
2º – Arlei Costa Jr. São Miguel do Iguaçu – PR	4.441

DEMON ATTACK

1º – Fausto C. Trautwein Cambará – PR	278.530
2º – Júlio Vitor Ribeiro Goiânia – GO	54.730

COME-COME

1º – Gilberto N. Ambrósio Jr. S.J. da Boa Vista – SP	9.999
1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	9.999

OVNI

1º – Athos P. Rothen Três Passos – RS	4.456
2º – Roberto Abrasevícius São Paulo – SP	1.891

SERPENTE DO PODER

1º – Tales S. Lacerda Tarumirim – MG	101.315
2º – Luis E.A.S. Refinetti Santo André – SP	39.845

ACROBATAS

1º – Marcos V.C. Bussmann Curitiba – PR	1.999
1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	1.999

S UPER COBRA

1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	3.787
2º – Henrique A. da Silva S.J. Del Rey – MG	2.167

ATLANTIS

1º – Roosevelt De Maio São Paulo – SP	125.635
2º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	112.500

POPEYE

1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	9.990

Q * BERT

1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	5.153

FLIPERAMA

1º – Michelson A. do Rosário Rio de Janeiro – RJ	999.960
2º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	999.360

FROGGER

1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	99.540
2º – Ronaldo P. de Menezes Fortaleza – CE	70.810

TARTARUGAS

1º – Antônio A. de Castro Belo Horizonte – MG	119.210
2º – Fabiano C. de Castro Belo Horizonte – MG	78.670

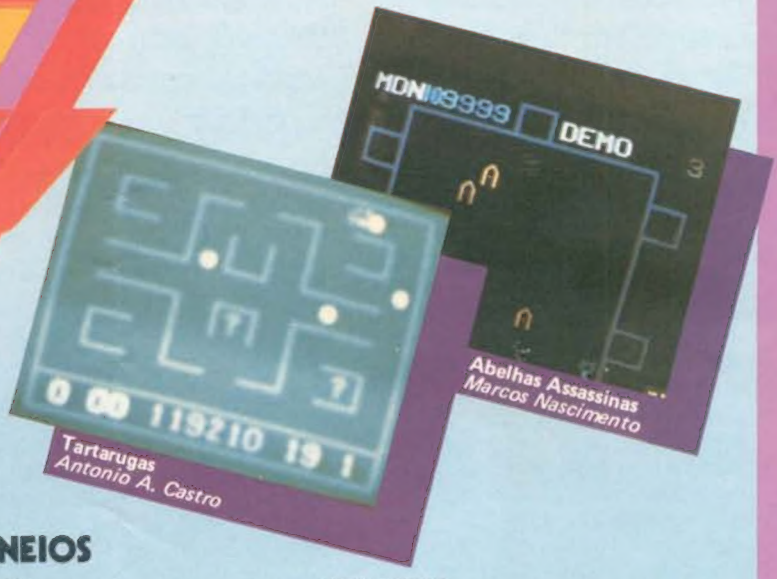
SENHOR DAS TREVAS

1º – Linco Kczan Juaiporã – PR	8.073
2º – Adriano L. Scarabelot Pato Branco – PR	7.071

A BELHAS ASSASSINAS

1º – Marcos D. do Nascimento Ribeirão Pires – SP	109.999
2º – Arnaldo de Aguiar Jr. Cardoso –SP	79.809

Rol de HONRA



EM TORNEIOS

COME-COME

1º – Fábio L.G. Francisco Morumbi Shopping – SP	3.297
2º – Marcos A.M. da Silva Mesbla – São Paulo	3.110

DIDI

1º – Hermínio A. Ribeiro Mesbla – Rio de Janeiro	1.003
2º – Sandro D. Torres Mesbla – Rio de Janeiro	999

SENHOR DAS TREVAS

1º – Samuel A.B. Lamas Mesbla – Ribeirão Preto	4.490
2º – Sandro C. Fraga Mesbla – Salvador	3.074

TARTARUGAS

1º – Alexandre Liskauska Torneio Nacional – SP	31.930
2º – Eduardo L. Oliveira Torneio Nacional – SP	25.200

COME-COME 2

1º – Dener R. Simões Bauru – SP	2.054
2º – Carlos E.R. Júnior Tornèio Nacional – SP	1.689

Q*BERT

1º – Samuel A.B. Lamas Torneio Nacional – SP	2.448
2º – Luis C. Melhado Filho Torneio Nacional – SP	2.192

ATLANTIS

1º – Márcio R. Barros Torneio Nacional – SP	122.750
2º – Luis C. Melhado Filho Torneio Nacional – SP	116.750

SERPENTE DO PODER

1º – José C. Violante Jr. Torneio Nacional – SP	16.358
2º – Jeferson R. Rosante Torneio Nacional – SP	12.940

ABELHAS ASSASSINAS

1º – Eduardo L. Oliveira Torneio Nacional – SP	84.903
2º – Renato A. Battaglia Torneio Nacional – SP	60.891

DEMON ATTACK

1º – Marcelo M. Salim Torneio Nacional – SP	35.215
2º – Renato Callacique Torneio Nacional – SP	25.095

POPEYE

1º – John Kennedy S. Barbosa Torneio Nacional – SP	6.820
2º – Luciano B. Júnior Torneio Nacional – SP	6.590

SUPER COBRA

1º – Paulo R.P. Rampazo Torneio Nacional – SP	2.087
2º – Heitor L. Lima Torneio Nacional – SP	1.434

FROGGER E TARTARUGAS OS SEGREDOS DO RECORDISTA

Antônio A. de Castro, de Belo Horizonte é o recordista do Frogger (99.540 pontos) e das Tartarugas (119.210). E, agora, conta os segredos para marcar tantos pontos no Odyssey.

Seu nome é Antonio Andrade de Castro. Mas gosta que o chamem de Castro. No Brasil, certamente, ele é o maior quebrador de recordes do Odyssey, quase sempre com pontuações muito maiores que as dos segundos colocados. Com 31 anos de idade, trabalha no Banco do Brasil de Belo Horizonte e sempre reserva duas horas do seu tempo livre para dedicar-se a descobrir os segredos do Odyssey (tem 20 cartuchos) e começar a quebrar recordes. Além de Tartarugas e Frogger, os mais expressivos, Castro é recordista do Popeye (9.990 pontos), Super Cobra (3.787), Come-Come (9.999), Q*Bert (5.153) e está em segundo lugar no Atlantis, com 112.500 pontos.

Para conseguir isso, Castro dá uma receita bem simples: dedicação e constância. Por isso tem dois consoles. Um fica em Belo Horizonte, onde mora. O outro, em Ubá, sua cidade natal, onde costuma passar as férias e os fins de semana prolongados. Assim, não deixa de treinar, junto com os dois filhos, Fabiano, de 12 anos, e Bruno, de 4. E quebrar recordes parece ser próprio da família: Fabiano também está no Quadro de Honra de 1984, como segundo colocado nas Tartarugas, com 78.670 pontos.

Mas Castro não quer guardar só para si os segredos para ser um recordista. Ele quer que todos os jogadores do Odyssey alcancem excelentes pontuações. E, para isso, ele dá algumas dicas importantes:

1 – Sempre praticar. Não pare nunca. O videogame não é como andar de bicicleta ou nadar, que você nunca esquece. É preciso estar jogando sempre, para manter-se em forma.

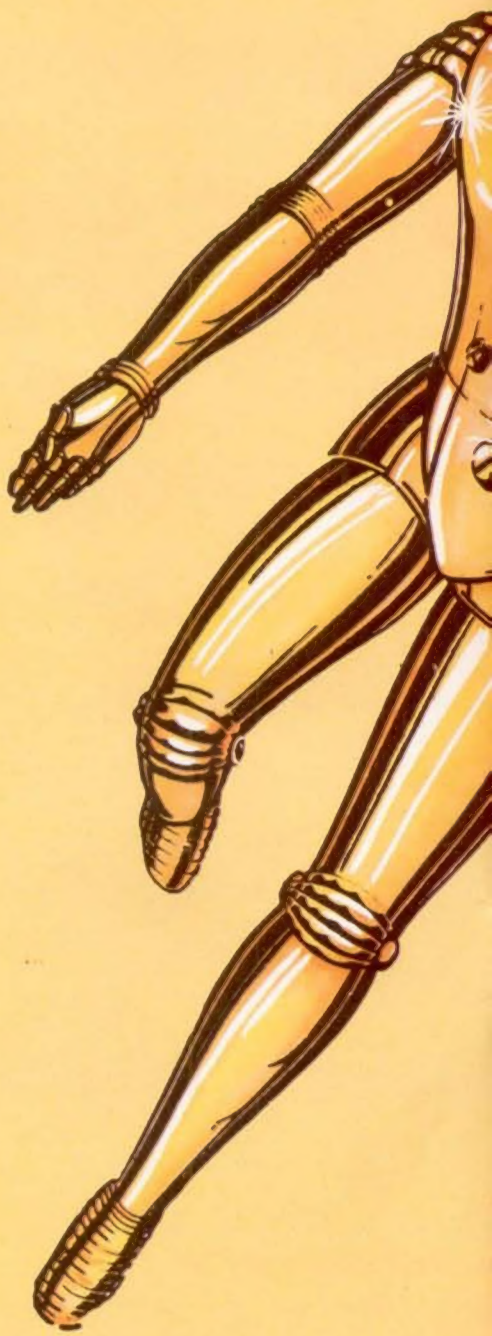
2 – Concentração total. Se você quer mesmo marcar muitos pontos, seja qual for o jogo, não jogue onde haja muita gente conversando ou com o rádio ligado. Qualquer movimentação vai, inevitavelmente, tirar a sua concentração.

3 – Comece a praticar perdendo, pois, assim, você vai ficar sabendo o que não deve fazer e conhecerá os meios que seus inimigos usam para derrotá-lo.

Agora, Castro vai contar os segredos para alcançar tantos pontos no Frogger e nas Tartarugas.

Popeye, 9.990 pontos.

Super Cobra, 3.787 pontos.



FROGGER

1 – No 1º e no 8º nível, atravesse a estrada logo após o primeiro carro, direto, em linha reta. Nos outros níveis (2 a 7), atravesse dando dois toques para a direita e, dali, partindo em linha reta.
2 – Para atravessar o rio (tenha ou não a cobra), em todos os níveis, faça assim: mova o Frogger para a direita, até encostar no canto; aí, você pula em cima das tartarugas, na hora que a sra. Frogger vai sumir. Fique em cima delas (não tenha medo, pois não afundam) até quase chegar do outro lado da tela, quando deve pular no tronco para pegar a sra. Frogger.
Imediatamente, salte para a próxima fileira de troncos, procurando alcançar a parte posterior do primeiro, que nos níveis superiores se transformará em jacaré (mas não há perigo, pois atrás do jacaré o Frogger estará a salvo). A seguir, pule na frente da primeira tartaruga que vem em sentido contrário e não afunda. Siga nela até a beirada do vídeo, quando tem que dar um pulo para a direita na ponta do tronco, outro para a frente, pegando o primeiro barranco, que nunca tem jacaré nem mosca, mas é o mais difícil de alcançar.
3 – Para alcançar o segundo e o terceiro barrancos, aja da mesma forma, menos no movimento final, quando é só seguir no tronco.
4 – No quarto e quinto, você só tem que prestar atenção na hora de pular, para ver se não há mosca nem jacaré.
Com essa sequência, não precisa preocupar-se com mais nada.

TARTARUGAS

1 – Evite soltar bombas. Quando for necessário atirar, tenha certeza de que imobilizará o besouro, caso contrário, você ficará em apuros.
2 – No 1º e 2º andar do primeiro nível, não entre em nenhum dos quartos antes de ter entre 30 e 60 bombas de reserva. Para isso, fique correndo nos cantos, no sentido anti-horário e, quando o centro acender, vá até ele e continue correndo em círculos. Se os besouros vermelhos ficarem longe de você espere num dos cantos de baixo até que um deles se aproxime para acertá-lo. Faça um jogo consciente, escolhendo o quarto a visitar (sempre aquele que não tem nenhum besouro perto) e deixando um tiro na "porta" logo que você parar. Só encoste na interrogação quando um dos besouros "estourar" na bomba que você deixou. Importante: só vá até a casa, entregar a tartaruguinha quando o canto estiver livre. Enquanto espera, vá acumulando bombas. No momento em que descobrir o quarto besouro (nos níveis subsequentes, serão quatro por andar), jogue rápido, trocando de andar o mais depressa possível.
3 – Decore os movimentos que os besouros vão fazendo: isso será importante para uma fuga apressada. Não fique preocupado com a pontuação.
4 – Com os movimentos dos besouros decorados, você pode ir montando armadilhas para eles. Sempre que um começar a perseguí-lo, deixe uma bomba no caminho por onde ele terá que passar, imobilizando-o.
5 – Lembre-se sempre: seu jogo vai se desenvolver sempre em função do seu saldo de bombas. Acumule muitas e gaste poucas.

Atlantis, 112.500 pontos.

*Q * Bert, 5.153 pontos.*

ENCONTRO

CONTAGEM MÁXIMA

No cartucho Senhor das Trevas, o escore marca teoricamente 9.999. O que acontece se essa marca for atingida? A contagem começará do zero novamente?

Gilmar Antonio Isboli
Quatiguá — PR

Nos jogos de quatro dígitos, a contagem máxima só pode chegar até 9.999. Isso significa que o jogador atingiu a perfeição. Portanto, a contagem volta a zero, mas o desafio continua.

RECORDE DO SENHOR DAS TREVAS

Qual a maior marca registrada até agora no Senhor das Trevas?

Verônica Kerbie de Belli
João Pessoa — PB

Nas páginas 6 e 7, estamos publicando o Quadro de Honra com os recordes de 1984. E lá está o do Senhor das Trevas: é do Linco Kczan, de Juaiporã — PR.

PROBLEMA DO TELEVISOR

Eu quero saber o que está acontecendo com o meu televisor. Ele, às vezes, dá uma interferência e fica, logo depois volta ao normal. Será que é interferência do Odyssey?

Fernando A. Peixoto
Rio de Janeiro — RJ

Verifique se o seu Odyssey está bem conectado à televisão. Se tudo estiver certo, o defeito é no aparelho de TV. O console não interfere no funcionamento do televisor.

ODYSSEY AVENTURA

EDITOR — Mauro Ivan Pereira de Mello.
EDITOR EXECUTIVO — Manuel Valverde.
TEXTO/FOTOS/REVISÃO — Rodrigo Fernandes, Maysa Penna, Maria E. Sorrentino.
ARTE — Álvaro Ferreira, Joaquín Tomás, Renato Mateos, Oswaldo F. da Silva, José S. Coelho.
Publicação periódica editada pela Mauro Ivan Marketing Editorial Ltda. Reprodução parcial ou total das fotos e matérias, só com autorização expressa dos editores. Correspondência para MIM Editorial, Rua Dr. Melo Alves, 448 - CEP 01417 - São Paulo (SP) - Tels. 280-3727/852-1987. Impressão: CLY.

Produzido sob a supervisão da PHILIPS DO BRASIL LTDA.

MAURO IVAN MARKETING EDITORIAL

ATENÇÃO

Se você recebeu a sua "Odyssey Aventura" **pelo correio,** já está **automaticamente inscrito** no Clube Odyssey.

A seguir, continuamos a publicar a relação dos membros do Clube, que pediram inscrição através de cartas:

João H. Afonso, Campinas (SP); Edson C. C. da Silva, Osasco (SP); Arconso T. Barbosa Jr., Nantes (SP); Sidney L. Pinto, Natal (RN); Anderson N. Boni, Santo André (SP); Anderson A.F. Frazão, Brasília (DF); Márcio F. Pompeu, Nova Iguaçu (RJ); Leandro S. Fontanari. Brasília (DF); Haroldo G. da Rocha, Juiz de Fora (MG); Pedro A.F. Calaça, Rio de Janeiro (RJ); Luiz C.E. Figueiredo, São João do Meriti (RJ); Pedro P.G. Zafra, Jaú (SP); Sandra G. Lima, São João Clímaco (SP); Gilzana P. e Silva, Recife (PE); Idenor S. do Nascimento, Itaguaí (RJ); Alex L. Morales, Louveira (SP); Alessandro Noim, São Paulo (SP); Robertinho Beni, Timbó (SC); Jonne F. Said, Cuiabá (MT); Luís J.A. Fernandes, Votuporanga (SP); Marcos O.M. Araújo, Tremembé (SP); Valdiney B. de Souza, Governador Valadares (MG); José E. Amorim, Surubim (PE); Francisco R.V. Alves, Fortaleza (CE); Luiz O.A. da Silva, Belém (PA); Emerson S. Castro, Porto Velho (RO); Emerson L. da Silva, Dores

INSTALAÇÃO COM TV DE TECLAS

O Odyssey está programado para operar nos canais 4 ou 3, desde que não possua transmissora. Minha TV não possui seletor de canais e sim teclas. Os canais 4 e 3 pertencem à mesma tecla (3/4) e há uma transmissora neste canal, que é a RTC. O que devo fazer?

Maurício Rodrigues Augusto Santos — SP

Todo televisor de teclas tem um botão de ajuste ao lado. Você tem que ir girando esse botão até ficar sem a imagem da RTC. Depois é só conectar o seu Odyssey que ele funcionará perfeitamente.

DESCULPAS PELO ATRASO

Gostaria de transmitir um recado aos meus colegas correspondentes: Mônika Pieleski, Maurício José Pacheco, Demétrio Perim Coradi, Cleber Moreira de Holanda e Simone Fernandes Baptista. Gostaria que me desculpassem pelo atraso em nossa correspondência. É que houve alguns problemas, como roubo de correspondência, que me fizeram atrasar. Espero que todos compreendam e logo estarei respondendo suas cartas.

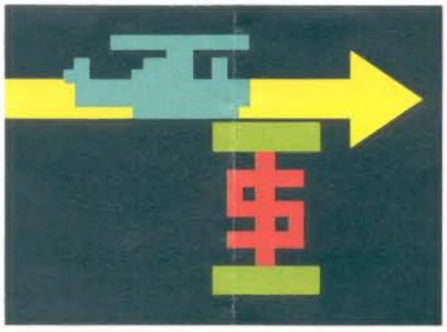
Frederico Fischer Ferraz de Vasconcelos — SP

CONSERTOS SÓ NAS AUTORIZADAS

O que fazer quando o controle do Odyssey range? Aplicar óleo de máquina não prejudica?

Aristeo Foloni Jr. Paranavaí — PR

O Odyssey é um aparelho eletrônico e, como tal, de construção sofisticada. Portanto, ninguém deve tentar soluções caseiras para qualquer problema que ele apresente. Em todos os casos, o melhor é procurar a assistência técnica autorizada Philips, que ela resolverá o problema, sem qualquer risco para o seu Odyssey.



PONTOS EXTRAS NO SUPER COBRA

Comprei o cartucho do Super Cobra e até hoje não consegui ganhar os 100 pontos extras no fim da fase e mudar de nível sem cessar a contagem. O que devo fazer?

Marcos C. Mendicelli São Paulo — SP

Para conseguir os 100 pontos e mudar de nível acumulando a contagem você deve agir assim: quando aparecer o cifrão na tela, saia com o helicóptero pelo canto e passe suavemente por sobre a faixa superior do cifrão, como estivesse recolhendo algo, mas sem tocá-lo nem pousar nele. Depois é só continuar e sair pelo outro canto da tela. Dessa forma, você ganha os 100 pontos e muda de nível sem voltar ao zero.

TROCA DE CORRESPONDÊNCIA

Querem trocar correspondência:

Nivan Santos Gabriel — Rua Eduardo Pereira Guedes, 79 - Mar de Espanha - MG - CEP 36640.
Demerval O. Guedes — Praça Santo Antônio, 902 - Parnaíba - PI - CEP 64200.
Carlos A. F. Rosa — Av. Brasil, 290 - Ap. 06 - Belo Horizonte - MG - CEP 30000.
Ismael Pinto Fernandes — Rua Iguape, 63 - Jacupiranga - SP - CEP 11940.
Angevaldo Góes Lima — Av. Centenário, 509 A - Ap. 302 - Salvador - BA - CEP 40000.
Rockfeller M. Peçanha — Praça Municipal, 70 - São Mateus - ES - CEP 29930.
Celso H.C. Uizintin — Av. Celso Garcia, 4707 - Ap. 1401 Bl. B - São Paulo - SP - CEP 03063.
Douglas Azevedo Martins — Rua Henriqueta Galeno, 609 - Fortaleza - CE - CEP 60000.
Samuel Marques de Brito — QSA 16 - Casa 38 - Taguatinga Sul - DF - CEP 72000.
Adriana Santos de Almeida — Rua Mato Grosso, 26 - Barra do Garças - MT - CEP 78300.
João Marco Ribeiro Meneghel — Rua Washington Luís, 238 - Bandeirantes - PR - CEP 86360.

ODYSSEY CLUBE

do Indaiá (MG); Denilson F. da Silva, Olinda (PE); Dalson V. Reis, Cruzeiros (SP); José A. Bertini, Botucatu (SP); Fábio A. Haider, Guaíba (RS); Alberto Senger, São Leopoldo (RS); Eduardo S. Gambini, Mauá (SP); Johnny C. Vargas, Florianópolis (SC); Marcelo Pizzirani Neto, Rio Claro (SP); Gislei M. L. de Oliveira, Curitiba (PR); David M. Ribeiro, Passa Quatro (MG); Antônio C. Picolli, São Paulo (SP); Leandro M.S. Pinto, Porto Alegre (RS); Fabrício A. Nogueira, Marília (SP); Danilo Y. Pereira, Bauru (SP); João E. Pessoa Filho, Natal (RN); Fernanda S. Sakama, São Paulo (SP); João A. de Seixas, São Paulo (SP); William V. Almeida, São Gonçalo (RJ); Paulo F. Périco, Cedral (SP); Sidiney R. Júnior, Mocóca (SP); Fabiano Sanches, Osasco (SP); Nilton Cesar Roque, São Paulo (SP); Marcelo Luciano Manoel, Caxias do Sul (RS); Arlano Vaz Alarcão Jr., Pirassununga (SP); Max Leonardo Manoel, Caxias do Sul (RS); Mauri Mota Lage, Rio de Janeiro (RJ); Roberto Kuphal, São Paulo (SP); Rodrigo Soracco Espinosa, Porto Alegre (RS); Luis Gustavo Guimarães, Monte Alto (SP); Luiz Ricardo Guimarães, Monte Alto (SP); Daniel Barbalat Queiróz, Rio de Janeiro (RJ); Erasmo Soares da Fonsêca Júnior, Guarujá (SP); Rogério Yudi, São Paulo (SP); Tiago A. Moura, Recife (PE); Marcos R. Jost, Ibirubá (RS); Eric A. Litvinski, Ibaiti (PR); Luís E. Trindade, São Leopoldo (RS); José H.T. dos Santos, Crato (CE); Gustavo Kasper, Arroio do Meio (RS); Sílvia C. Ferreira, São José do Rio Preto (SP); Ciro R. Schleu, Salvador (BA); Sérgio Scherer, Camboriú (SC); Marcos A. Martins, São Paulo (SP); Maíra C. de Souza, Campinas (SP); Randolfo de Oliveira, Nova Friburgo (RJ); Flávio Martins Borela, Uberlândia (MG); Luciano M. Lopes, São Paulo (SP); Sandro A. Gorshi, Capivari (SP); Mário L. Stimamiglio, Curitibanos (SC); José C. de Oliveira Jr., Rio de Janeiro (RJ); Roberto Nishikado, Tupã (SP); Rodolpho Munoz, São Paulo (SP); Robson A. Leite, Rio de Janeiro (RJ); Angela C. da Silva, Jangaratiba (RJ); Ana P.V. Sullca, Rio de Janeiro (RJ); Ramón Vazquez Sullca, Rio de janeiro (RJ).

N20123 1984 MEFB

SEGREDOS

SAMUEL LAMAS

COMO SER O CAMPEÃO DO BRASIL

ODYSSEY Torneio NACIONAL

No final de julho de 1984, o Brasil conhecia o seu campeão Odyssey: Samuel Bujan Lamas, de Ribeirão Preto. Ele foi ao Playcenter, em São Paulo, e ganhou o Torneio Nacional Odyssey, promovido pela Philips para apontar o melhor do País. E ganhar torneios é uma rotina na vida do Samuca, como é conhecido na cidade: antes do Nacional, ele já havia vencido três, num dos quais fez 4.490 pontos no Senhor das Trevas, um recorde de torneios até hoje não quebrado, o que lhe deu o direito de ir a São Paulo como semifinalista. Nas semifinais, disputadas com o Q*Bert, foi eliminando os adversários e chegou à final, onde ganhou com 2.448 pontos.

Samuca tem 17 anos e está no 3º colegial em Ribeirão Preto, onde mora há seis anos (ele nasceu em São Paulo). Começou a jogar Odyssey há cerca de um ano e meio e desenvolveu uma tática de jogo para vencer torneios que, até hoje, não falhou. E é essa tática que ele vai transmitir a todos os jogadores de Odyssey, contando tudo que faz para ser o campeão do Brasil.

1 – Primeiro, pratique bastante em casa. Sem preguiça. É importante conhecer os pontos fracos do inimigo antes de começar qualquer disputa.

2 – Procure treinar no próprio local onde vai realizar-se o torneio (os consoles são colocados lá com bastante antecedência). Assim, você vai acostumar-se com o barulho, aprender a jogar de pé e a não desviar a sua concentração, essencial para marcar pontos. Fixe sua atenção apenas na tela, desligando-se do resto (perto de você ficarão até torcedores de outros jogadores, procurando tirar sua concentração).

3 – Não entre no jogo com a obssessão de ganhar. Isso fará com que você se preocupe com os adversários, perdendo concentração e um tempo precioso.

4 – Não se preocupe com o relógio, apesar de haver uma limitação de tempo. Essa preocupação só atrapalha, desviando sua atenção. Você tem que lembrar-se de que qualquer derrota faz voltar a zero, tendo que começar tudo de novo. Então, o mais importante é evitar ser derrotado e não apenas correr loucamente atrás de pontos. "Devagar se vai ao longe".

5 – Treine muito para encontrar a melhor maneira de manejar o joystick, para evitar cansaço. Afinal, são 15 minutos diretos de jogo, sem um segundo sequer para descansar e sempre de pé.

6 – Desenvolva uma estratégia de jogo em casa, para aplicar no torneio, pois aí você não terá mais tempo para isso.

7 – Junte um grupo de amigos que joguem Odyssey para competir em casa. Assim, haverá troca de idéias e dicas para serem utilizadas nos torneios. E você irá, também, acostumando-se ao barulho e intensa atividade em sua volta.

Escaneado por: MAICON7
Maicon Flavio Firmo Barbosa
e-mail:
neorevolution_26@hotmail.com